



Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bercerita Berbasis Animasi Melalui Aplikasi Doratoon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Dheo Okky Hevrikha P ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Apri Kartika H.S, Universitas PGRI Madiun

✉ dheoprta504@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini memiliki sebuah tujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi melalui aplikasi Doratoon untuk materi bercerita di kelas V sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini muncul dari rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi bercerita karena masih digunakannya metode pembelajaran yang bersifat tradisional. Pendekatan yang digunakan adalah dengan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 13 siswa kelas V di SDN Gunungsari.

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media ini memperoleh tingkat kelayakan sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, validasi dari ahli materi mendapatkan skor 62%, yang tergolong cukup layak. Uji coba kepada siswa serta guru menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi Doratoon mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam materi bercerita. Rata-rata tanggapan siswa menunjukkan skor di atas 90% (kategori sangat layak), dan guru juga memberikan respons positif terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran.

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi yang dikembangkan dengan aplikasi Doratoon layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan materi yang lebih luas dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang lebih beragam.

Kata kunci: media pembelajaran, video animasi, Doratoon, materi bercerita, sekolah dasar



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi serta informasi dalam beberapa tahun terakhir ini telah membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan, khususnya pada cara bagaimana guru menyampaikan materi dan cara siswa memahami informasi. Pendidikan di abad ke-21 menuntut proses belajar yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Menurut (Melati et al. 2023), pembelajaran modern perlu melibatkan pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran memainkan peran yang sangat krusial.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada penerima belajar sehingga dapat menimbulkan rangsangan pikiran, perasaan, dan perhatian siswa (Andriani et al. 2024). Sementara itu, (Rahayu and dkk 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga bagian dari strategi pembelajaran yang sistematis, mulai dari perancangan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Media yang tepat dan menarik akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mempermudah pemahaman, dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di jenjang sekolah dasar, pembelajaran keterampilan berbahasa seperti menyimak dan berbicara harus dirancang sedemikian rupa agar siswa tidak hanya memahami bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga mampu mengekspresikan gagasan secara lisan. Salah satu bentuk keterampilan berbahasa lisan adalah bercerita. Bercerita mengajarkan siswa untuk menyampaikan ide dan perasaan secara naratif. Menurut (Romzah 2021), bercerita adalah kegiatan komunikasi dua arah yang melatih daya imajinasi, daya pikir logis, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat.

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Gunungsari, ditemukan bahwa pembelajaran bercerita masih disampaikan dengan metode konvensional, seperti ceramah dan membaca teks di buku. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada materi. Hal ini sejalan dengan temuan (Nabella Febrianti & Ade Cyntia Pritasari (2023) menyebut bahwa media digital seperti video animasi dan game edukatif terbukti meningkatkan motivasi siswa SD, sehingga menunjukkan implikasi sebaliknya tanpa inovasi media, motivasi berkurang

Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran berbasis animasi digital menjadi alternatif yang sangat potensial. Menurut (Alviolita and Huda 2019) media video animasi interaktif terbukti dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar karena dapat menyajikan materi secara visual, dinamis, dan kontekstual. Visualisasi dalam animasi membantu siswa memahami unsur cerita seperti tokoh, alur, konflik, dan pesan moral secara lebih konkret.

Dalam pengembangan ini, digunakan aplikasi *Doratoon*, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat animasi edukatif tanpa keahlian desain tingkat lanjut. *Doratoon* menyediakan fitur drag-and-drop yang ramah pengguna serta dilengkapi karakter, teks, latar belakang, dan suara narasi. Media ini mendukung proses belajar yang fleksibel, interaktif, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum. Menurut (Athsani Aqsa Madani, Sukriati Firman, and Hamidah Suryani 2023), penggunaan *Doratoon* dalam pembelajaran ini telah terbukti dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.

Media berbasis animasi digital juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran multimodal, di mana siswa menerima informasi melalui berbagai saluran seperti teks, gambar, suara, dan gerakan visual. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Fauziah and Ninawati 2022) yang menemukan bahwa media berbasis audio-visual lebih efektif dalam menyampaikan konsep naratif dan membantu siswa dalam mengingat materi.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran materi bercerita berbasis video animasi melalui aplikasi Doratoon merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat mengurangi kebosanan siswa, meningkatkan partisipasi, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur dan nilai-nilai dalam cerita.

METODE

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi Doratoon pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi bercerita untuk siswa kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang mencakup beberapa tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Gunungsari, Kabupaten Madiun, dengan melibatkan 13 siswa kelas V sebagai subjek. Teknik untuk pengumpulan data yang peneliti gunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dapat dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media pembelajaran dalam mendukung kegiatan pembelajaran bercerita di tingkat sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran digital berupa video animasi berbantuan aplikasi Doratoon yang dikembangkan guna untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V di SDN Gunungsari. Media ini dirancang sebagai respon terhadap keterbatasan media yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk memahami serta menyampaikan isi cerita secara lebih aktif. Pengembangan dilakukan dengan mengikuti tahapan model ADDIE, dimulai dari tahap analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V.

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam menyusun dan menyampaikan cerita dengan urutan yang runtut dan bahasa yang tepat. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara maksimal. Guru biasanya hanya menggunakan media buku paket dan papan tulis, tanpa alat bantu visual yang menarik. Akibatnya, siswa cenderung kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bercerita.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkanlah media video animasi menggunakan aplikasi Doratoon yang memvisualisasikan cerita rakyat secara menarik dan interaktif. Media ini menyajikan unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, dan alur dalam bentuk animasi yang mudah dipahami oleh siswa. Setiap video dilengkapi narasi suara yang mendukung pemahaman isi cerita dan mencontohkan cara penyampaian yang baik dalam bercerita. Selain itu, media juga dirancang dengan tampilan visual yang penuh warna dan karakter animasi yang selaras dengan dunia siswa agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kemudian sebelum ditampilkan

untuk uji coba terhadap siswa media terlebih divalidasi oleh ahli media dan ahli materi berikut hasil validasinya:

Adapun hasil yang dilakukan dengan ahli media terlihat pada tabel 4.1, berikut:

No.	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Kriteria
Tampilan Media			
1	Desain produk sesuai dengan materi pembelajaran	4	Baik
2	Sikronisasi atau keterkaitan antar ilustrasi, grafis, dan visual sesuai	4	Baik
3	Narasi video jelas dapat didengar serta dipahami	4	Baik
4	Tata letak gambar dan teks tertata rapi	4	Baik
5	Memiliki daya Tarik pada desain video animasi yang ditampilkan (warna, gambar/ilustrasi, audio dan huruf)	5	Sangat baik
6	Tulisan dalam media mudah dibaca	4	Baik
7	Gambar yang didapat dalam media menarik dan menyenangkan sesuai dengan usai anak	4	Baik
8	Gambar yang terdapat dalam media mudah dikenali	4	Baik
9	Kejelasan dan kualitas gambar yang digunakan	4	Baik
10	Kesesuaian antara tulisan dan background	5	Sangat baik
11	Kosistensi penggunaan font dan warna	5	Sangat baik
12	Ilustrasi/gambar yang digunakan pada video animasi jelas (tidak buram)	4	Baik
Kepraktisan			
13	Efisien waktu, biaya dan tenaga	4	Baik
14	Backsound tidak mengganggu pemahaman siswa	4	Baik
15	Media pembelajaran mudah diakses melalui laptop dan hp	5	Sangat baik
Jumlah skor			64
Total jumlah			75
Presentase			85%
Kriteria			Valid

Tabel 3.1 hasil validasi ahli media

Tabel 3.1 merupakan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media terhadap produk media video animasi digital. Presentase yang diperoleh dari ahli media adalah 88% dengan mendapatkan kriteria “valid”.

Adapun hasil penilaian yang dilakukan dengan ahli bahasa terlihat pada tabel 4.2 berikut:

No.	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Kriteria
Isi Materi			
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	3	Cukup
2	Materi pembelajaran yang ada di media pembelajaran sesuai dengan buku	3	Cukup
3	Materi yang disajikan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih membuat sebuah cerita	3	Cukup
4	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan siswa	3	Cukup
5	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa	4	Baik
6	Materi pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar materi bercerita	3	Cukup
7	Materi yang disajikan terdapat review atau pengulangan untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari	3	Cukup
8	Kebenaran substansi materi pembelajaran dalam media pembelajaran	3	Cukup
Kelengkapan Materi			
9	Alur penyajian materi yang terstruktur dalam media pembelajaran yang digunakan	3	Cukup
10	Materi yang disajikan terdapat pengenalan tentang materi bercerita seperti struktur dan jenis-jenisnya	4	Baik
Penggunaan Bahasa			
11	Kejelasan penyampaian informasi pada media pembelajaran	3	Cukup
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	3	Cukup
13	Penggunaan tanda baca pada media pembelajaran	3	Cukup
14	Penggunaan Bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	Cukup
15	Penggunaan Bahasa yang komunikatif	3	Cukup
Jumlah skor			47
Total jumlah			75
Presentase			62%
Kriteria			valid

Table 3.2 validasi ahli materi

Tabel 3.2 merupakan hasil proses validasi dari ahli materi terhadap produk media video animasi digital. Presentase yang telah diperoleh dari validasi ahli materi adalah 66% mendapatkan kriteria "Valid".

Pada tahap implementasi, media ini diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran bercerita di kelas V. Berdasarkan hasil pengamatan dan tanggapan guru, siswa tampak lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Mereka lebih mudah memahami isi cerita dan mulai berani menyampaikan kembali cerita yang telah mereka tonton dengan bahasa mereka sendiri. Guru juga mengamati bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian dalam berbicara di depan kelas. Beberapa siswa bahkan mampu menyusun cerita sendiri dengan struktur yang lebih baik setelah melihat contoh dari video animasi.

Media animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk meniru model bercerita yang baik, berlatih intonasi, ekspresi, serta pemilihan kata. Dalam pembelajaran, guru juga menyisipkan kegiatan menebak tokoh atau menyusun alur cerita berdasarkan cuplikan video, yang membantu melatih daya ingat dan pemahaman isi cerita siswa secara menyenangkan.

Secara umum, guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran bercerita. Visualisasi cerita melalui animasi membuat siswa lebih mudah membayangkan isi cerita dan memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya. Selain itu, karena media ini berbasis digital, guru dapat mengaksesnya secara fleksibel melalui laptop atau proyektor di kelas, bahkan memungkinkan siswa untuk menontonnya kembali di rumah sebagai penguatan materi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa juga diberi tugas untuk menceritakan kembali isi video secara lisan maupun tertulis. Hasilnya menunjukkan peningkatan dalam struktur cerita, pilihan kata, dan kelancaran berbicara. Artinya, media ini tidak hanya dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap cerita, tetapi juga melatih keterampilan berbahasa mereka secara menyeluruh.

Dari hasil implementasi dan evaluasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media animasi berbasis aplikasi Doratoon mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kemampuan siswa dalam menyusun dan menyampaikan cerita. Media ini menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran bercerita di kelas V, serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi lain yang membutuhkan pendekatan visual dan audio yang kuat.

PEMBAHASAN

Kondisi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V SDN Gunungsari, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi bercerita, masih berlangsung secara konvensional. Guru masih mengandalkan metode ceramah, buku paket, dan penggunaan papan tulis sebagai media utama. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan minim interaksi, sehingga siswa menjadi bosan dan kurang terlibat secara emosional maupun kognitif dalam kegiatan belajar.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa belum ada pemanfaatan media visual atau audiovisual seperti video, gambar, atau animasi untuk mendukung penyampaian materi. Guru tidak menggunakan alat bantu seperti LCD projector, video pembelajaran, maupun aplikasi berbasis teknologi lainnya dalam kegiatan belajar. Bahkan media cetak sederhana seperti kartu cerita atau poster pun jarang digunakan. Ketika siswa diminta maju untuk menceritakan kembali sebuah kisah, mereka kesulitan dalam menyusun alur cerita, menentukan tokoh, dan menyampaikan pesan secara runtut.

Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa. Sejumlah siswa menyampaikan bahwa mereka merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya berfokus pada mencatat dan menghafal, dan mereka akan lebih tertarik bila materi disampaikan melalui gambar atau cerita animasi yang hidup dan berwarna.

Penemuan dapat sejalan dengan penelitian (Romzah 2021) yang menyebutkan bahwa dari kurangnya variasi media dapat menurunkan minat belajar siswa dan berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak atau naratif. Selain itu, menurut Chasanah & Anwar (2023), integrasi media pembelajaran digital yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama jika media tersebut mampu merangsang pikiran dan emosi siswa.

Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Materi bercerita menuntut siswa untuk memiliki kemampuan menyampaikan ide secara runtut dan ekspresif. Namun, gaya belajar siswa usia sekolah dasar umumnya sangat visual dan kinestetik, sehingga pendekatan ceramah dan teks semata tidak cukup untuk memenuhi pembelajaran mereka. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang mendukung visualisasi cerita menjadi sangat dibutuhkan.

Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V menunjukkan bahwa mereka memahami pentingnya media pembelajaran, tetapi menghadapi beberapa kendala. Pertama, keterbatasan waktu dan keterampilan dalam membuat media digital membuat guru sulit berinovasi. Kedua, tidak adanya pelatihan atau pendampingan dalam mengembangkan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Meskipun sekolah sudah memiliki LCD dan speaker, pemanfaatannya belum maksimal karena kurangnya kesiapan guru dari sisi teknis.

Sebagian besar siswa menyatakan keinginan mereka untuk belajar menggunakan media animasi atau video. Mereka menyebutkan bahwa gambar bergerak, suara, dan warna yang menarik membuat mereka lebih mudah memahami cerita. Dalam konteks ini, media berbasis animasi seperti yang ditawarkan oleh aplikasi Doratoon menjadi jawaban atas kebutuhan tersebut.

Penelitian terdahulu oleh (ALVIOLITA and HUDA 2019) bahwa menggunakan media video animasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Demikian pula temuan (Solekhah 2020) menegaskan bahwa animasi berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar, khususnya untuk materi naratif seperti bercerita. Oleh karena itu, kebutuhan akan media animasi bukan hanya bersifat pelengkap, tetapi menjadi bagian integral dari pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan modern.

Prototype Media Video Animasi pada Materi Bercerita Berbasis Aplikasi Doratoon di Kelas V Sekolah Dasar

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini menggunakan model ADDIE, dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis mengungkap bahwa siswa kelas V memiliki motivasi rendah dalam pembelajaran bercerita karena materi disampaikan secara konvensional. Berdasarkan temuan ini, peneliti merancang prototype media video animasi menggunakan aplikasi Doratoon.

Dalam tahap desain, materi diambil dari buku pelajaran Bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan berbagai karakteristik anak usia sekolah dasar. Peneliti menyusun storyboard, memilih latar belakang, karakter, suara, dan ekspresi yang relevan dengan konten cerita. Media ini memuat elemen pembuka, inti materi berupa struktur cerita dan ekspresi tokoh, serta tugas akhir bagi siswa untuk membuat cerita sendiri. Desain visual yang ceria, warna yang kontras, dan karakter animasi dibuat untuk menarik perhatian dan membangun keterlibatan emosional siswa.

Tahap pengembangan dilakukan melalui produksi media dengan aplikasi Doratoon versi premium agar dapat mengakses lebih banyak fitur. Validasi media oleh ahli media menunjukkan hasil 85% (sangat layak), dan validasi oleh ahli materi mencapai 62% (valid). Hal ini menunjukkan bahwa secara tampilan dan teknis, media sudah sesuai untuk digunakan, namun aspek materi masih memerlukan revisi lebih lanjut agar lebih sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Saat media diuji di kelas, hasil angket dari guru menunjukkan 84% kelayakan, dan siswa memberikan penilaian rata-rata di atas 90%, yang dikategorikan “sangat layak.” Artinya, media ini berhasil menarik perhatian, membantu pemahaman, serta meningkatkan motivasi siswa untuk bercerita.

Namun demikian, media ini tidak lepas dari keterbatasan. Pertama, media ini sangat bergantung pada koneksi internet saat diakses secara daring, sehingga diperlukan kesiapan infrastruktur sekolah. Kedua, penggunaan Doratoon memerlukan akun premium agar fitur animasinya maksimal, yang berarti ada kebutuhan biaya tambahan. Ketiga, belum semua guru memiliki keterampilan atau waktu untuk mengembangkan media seperti ini secara mandiri.

Perbandingan dengan penelitian (Manurung 2022) juga menunjukkan bahwa meskipun Doratoon sangat membantu dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, namun diperlukan pelatihan guru agar pemanfaatannya optimal. Ini menunjukkan bahwa sebuah media yang baik tidak cukup hanya dikembangkan, tetapi juga perlu didukung oleh pelatihan dan pendampingan teknis bagi guru pengguna.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan aplikasi Doratoon efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi bercerita di kelas V sekolah dasar. Kondisi awal pembelajaran yang cenderung konvensional menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman dari siswa terhadap materi. Pengembangan media ini dilakukan melalui model ADDIE dan terbukti mampu meningkatkan antusiasme, pemahaman, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Media video animasi Doratoon dinilai layak oleh para ahli agar mendapatkan sebuah respon sangat positif dari siswa dan guru. Visualisasi yang menarik, narasi yang mudah dipahami, serta tampilan yang komunikatif menjadikan media ini alternatif yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran bercerita. Meskipun demikian, media ini masih memiliki keterbatasan pada aspek teknis, seperti ketergantungan pada internet dan perlunya akun premium.

SARAN

1. **Bagi guru**, disarankan untuk mulai memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna menciptakan sebuah suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.
2. **Bagi sekolah**, perlu memberikan dukungan fasilitas dan pelatihan terkait pengembangan media digital agar guru mampu memproduksi atau memodifikasi media secara mandiri.
3. **Bagi peneliti selanjutnya**, pengembangan media animasi serupa dapat diarahkan pada topik pelajaran lain serta diuji dalam skala yang lebih luas untuk melihat dampaknya terhadap keterampilan bahasa dan literasi secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- ALVIOLITA, NANDA WIDYANI, and MIFTAKHUL HUDA. 2019. "Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 7(1):49. doi:10.30659/j.7.1.49-57.
- Andriani, Anisa, Ditami Ayu Saputri, Ria Hopipah, and Tiara Puspa Dewi. 2024. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih." *Journal on Teacher Education* 5(3):215–22. doi:10.31004/jote.v5i3.23657.
- Athsani Aqsa Madani, Sukriati Firman, and Hamidah Suryani. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembuatan Slashquilt." *Jurnal MediaTIK* 5(1):187–90. doi:10.59562/mediatik.v6i3.3088.
- Fauziah, Mardita Putri, and Mimin Ninawati. 2022. "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak Dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4):6505–13. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3257.
- Madura, Trunojoyo, Jl Raya Telang, Po Box, and Kecamatan Kamal. 2024. "JURNAL PENDIDIKAN NUSANTARA Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." 183–91.
- Manurung, Usy Sarah. 2022. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Doratoon Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga (Skripsi)." 8:8698–8712.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I. Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, and Anita Ninasari. 2023. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal on Education* 6(1):732–41. doi:10.31004/joe.v6i1.2988.
- Rahayu, L., and dkk. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Penelitian ...* 15(02):295–306.
- Romzah, Siti. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bercerita Dengan Kalimat Efektif Dengan Menerapkan Pendekatan Communicative Language." *Journal on Education* 4(1):128–41. doi:10.31004/joe.v4i1.412.
- Solekhah, Inayatus. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Di Ma Hidayatul Muftadi'in." *BIOEDUCA: Journal of Biology Education* 2(1):42. doi:10.21580/bioeduca.v2i1.5998.